

Für den Philosophie- und Ethikunterricht sind zunächst einmal solche Comics von Interesse, die versuchen, philosophische Theorien darzustellen, wie dies beispielsweise in der neunteiligen Heftserie *Action Philosophers* von Fred van Lente und Ryan Dunlavy, die mittlerweile auch in Buchform vorliegt, geschieht.³⁷ Sie stellen – mit Ausnahme der Vorsokratiker – von Platon bis Derrida auf wenigen Seiten jeweils eine Philosophin oder einen Philosophen mit derjenigen Theorie vor, die sie bzw. ihn berühmt gemacht hat.

The Cartoon Introduction to Philosophy von Michael F. Patton und Kevin Cannon³⁸ konzentriert sich dagegen nicht auf einzelne Philosophinnen oder Philosophen, sondern auf zentrale Themen der Philosophie und/oder Ethik. Sie präsentieren in ihrem Werk graphisch die Auffassungen der einflussreichsten Vertreter zu Logik, Wahrnehmung, Erkenntnistheorie, freiem Willen, Gott und Ethik.

In *Logicomix. Eine epische Suche nach Wahrheit*³⁹ geht es um die Errichtung eines logischen Fundaments für die gesamte Mathematik und damit auch um die Suche nach der absoluten Wahrheit. Bei seiner Suche trifft der Protagonist der Geschichte, der Mathematiker, Logiker und Philosoph Bertrand Russell, auf mathematische und philosophische Größen wie Kurt Gödel, Alan Turing, Alfred N. Whitehead oder Gottlob Frege und findet in Ludwig Wittgenstein einen genialen Schüler.

*Heretics! The Wondrous (and Dangerous) Beginnings of Modern Philosophy*⁴⁰ erzählt die Geschichten von achtzehn Philosophinnen und Philosophen des 17. Jahrhunderts und wie sie – trotz der Androhung von Gefängnisstrafe, Exkommunikation oder Tod – (staatliche) Autoritäten herausforderten, um die Grundlagen für eine moderne Philosophie und Wissenschaft zu legen. Die in dieser Graphic Novel vorgestellten Philosophinnen und Philosophen⁴¹ haben durch ihre Schriften unsere Sicht auf die Welt, auf die Gesellschaft und auf uns selbst grundlegend verändert. Durch sie wurde deutlich, dass die Welt nicht im Zentrum des Weltalls steht oder dass Könige kein göttliches Herrschaftsrecht besitzen.

Aber nicht alle Bücher, die mit Bildern und Sprechblasen ausgestattet sind, sind Comics. Dies gilt z. B. für die im Fink Verlag herausgegebene Reihe *Philosophie für Einsteiger*.⁴² Hierbei handelt es sich vielmehr um kurze Einführungen in das Denken

³⁷ Van Lente, Fred; Dunlavy, Ryan: *Action Philosophers*, Evil Twin Comic, Brooklyn, New York, NY 2018.

³⁸ Patton, Michael F.; Cannon, Kevin: *The Cartoon Introduction to Philosophy*, Hill an Wang, New York, NY 2015.

³⁹ Doxiadis, Apostolos; Papadimitriou, Christos H.: *Logicomix. Eine epische Suche nach Wahrheit*, übers. von Naumann, Eni, Atrium Verlag AG, Zürich 2010.

⁴⁰ Nadler, Steven; Nadler, Ben: *Heretics! The Wondrous (and Dangerous) Beginnings of Modern Philosophy*, Princeton University Press, Princeton, NJ 2017.

⁴¹ Bei den vorgestellten Philosophinnen und Philosophen handelt es sich in alphabetischer Reihenfolge um Antoine Arnaud, Francis Bacon, Robert Boyle, Anne Conway, Giordano Bruno, René Descartes, Elisabeth von Böhmen, Galileo Galilei, Pierre Gassendi, Thomas Hobbes, Gottfried Wilhelm Leibniz, John Locke, Nicolas Malbranche, Henry More, Isaac Newton, Blaise Pascal, Spinoza und Voltaire.

⁴² Die Reihe ist im Wilhelm Fink Verlag, Paderborn, erschienen und umfasst bislang Ausgaben zu Immanuel Kant, Judith Butler, Hannah Arendt, Thomas Hobbes, Karl Marx, Michel Foucault,

von Philosophinnen und Philosophen, die hauptsächlich mit Zeichnungen ihrer Konterfeis ausgestattet sind. Von Zeit zu Zeit erhalten diese Konterfeis eine Sprechblase, in der ein Gedanke der dargestellten Philosophin oder des dargestellten Philosophen wiedergegeben wird. Dieses Stilmittel ist eine Übernahme aus der anglo-amerikanischen Reihe *Introducing ...*⁴³, die zum Teil in deutscher Übersetzung unter der Reihenbezeichnung *Ein Sachcomic* im TibiaPress Verlag vorliegt⁴⁴. Populär wurde diese Art der Präsentation philosophischer Theorien aber bereits in den 1980er Jahren durch die sogenannten Sachcomics, die im Rowohlt Verlag erschienen sind.⁴⁵

Neben den genannten philosophischen Comics gibt es noch zahlreiche Comic-Biographien, etwa zu Nietzsche⁴⁶ oder Sartre⁴⁷, aus denen durchaus Ausschnitte für unterrichtliche Zwecke verwendet werden können. Dies gilt übrigens auch für eine Comic-Einführung in *Das Kapital*⁴⁸, dem Hauptwerk von Karl Marx. Die wenigen hier vorgestellten Beispiele machen schon deutlich, dass es allein in dem Bereich des Comics mit philosophischem Inhalt mittlerweile genügend (ansprechendes) Material gibt, das sich als tragfähig für den Philosophie- und Ethikunterricht erweist.

➔ Zum Aufbau des Buches

Mit diesem Buch halten Sie etwas Neues in der Hand. Philosophieren mit Comics ist ein Thema, das – wie schon an anderer Stelle hervorgehoben – in Deutschland bislang kaum zur Kenntnis genommen worden ist. Lediglich Heft 4/2019 der Zeitschrift *Ethik und Unterricht*⁴⁹ und Heft 5/2020 der Zeitschrift *Praxis Philosophie & Ethik*⁵⁰ ha-

Theodor W. Adorno, Martin Heidegger, Friedrich Nietzsche, Pierre Bourdieu, Niklas Luhmann, Jean-Jacques Rousseau und Walter Benjamin.

⁴³ Die Reihe *Introducing ...* enthält sowohl Themenbände (z.B. *Introducing Existentialism* oder *Introducing Ethics*) als auch Biographien (z. B. *Introducing Aristotle* oder *Introducing Kant*) und ist in Großbritannien bei Icon Books und in den USA bei Totem Books erschienen.

⁴⁴ Im TibiaPress Verlag, Mülheim an der Ruhr, sind bisher folgende Sachcomic-Titel mit philosophischem oder ethischem Inhalt erschienen: *Spieltheorie*, *Goodbye Gott?*, *Wittgenstein*, *Evolutionpsychologie*, *Anthropologie*, *Machiavelli*, *Nietzsche*, *Kontinentale Philosophie*, *Zeit*, *Die Aufklärung*, *Keynes*, *Slavoj Žižek*, *Ökonomie*, *Philosophie*, *Marxismus*, *Evolution*, *Logik*, *Ethik* und *Kapitalismus*.

⁴⁵ Im Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, sind Titel mit philosophischem und/oder ethischem Inhalt erschienen: *Marx für Anfänger*, *Mao für Anfänger*, *Lenin für Anfänger*, *Atomkraft für Anfänger*, *Freud für Anfänger*, *Trotzki für Anfänger*, *Kapitalismus für Anfänger*, *Ricardo*, *Marx*, *Keynes & Co. für Anfänger*, *Darwin für Anfänger*, *Frieden für Anfänger*, *Genetik für Anfänger*, *Das Kapital für Anfänger*, *Sozialismus für Anfänger*, *Umwelt für Anfänger*, *Welternährung für Anfänger* und *Computer für Anfänger*.

⁴⁶ Onfray, Michel; Le Roy, Maximilien: *Nietzsche*, übers. von Singh, Stephanie, Abrecht Knaus Verlag, München 2011.

⁴⁷ Ramadier, Mathilde; Depommier, Anais: *Sartre. Une existence, des libertés*, übers. von Kootz, Anja, Egmont Graphic Novel, Egmont Verlagsgesellschaft mbH, Köln 2016.

⁴⁸ Banas, Jari: *Das Kapital*. In *Farbe*, ein Jari Comic, VSA-Verlag, Hamburg 2018.

⁴⁹ *Ethik & Unterricht* 30, 2019, Heft 4: Bilderbuch und Comic.

⁵⁰ *Praxis Philosophie & Ethik* 6, 2020, Heft 5: Hägar der Schreckliche – Eine schrecklich philosophische Comicfigur (Einzelstunden).

ben sich diesem Medium in jüngster Zeit gewidmet. Daher handelt es sich bei vielen der in diesem Band versammelten Aufsätze um eigens für diese Publikation geschriebene Beiträge.

Der Aufbau des Buches lehnt sich natürlich an den seiner Vorgänger an und wartet daher sowohl mit einem Theorie- als auch einem Praxisteil auf. Da in allen Beiträgen Comics bzw. Auszüge aus Comics über mehrere Seiten enthalten sind, ist dieses Mal auf einen expliziten Materialteil verzichtet worden.

Im Theorieteil finden sich die beiden Aufsätze, die bislang zum Einsatz von Comics im Philosophie- und Ethikunterricht verfasst worden sind. Sie geben für alle, die sich weder mit Comics noch mit Graphic Novels auskennen, einen Überblick darüber, welche Gründe ausschlaggebend dafür sind und welche Möglichkeiten sich anbieten, mit Comics oder Graphic Novels im Philosophie- und Ethikunterricht zu arbeiten.

Im Praxisteil werden konkrete Vorschläge gemacht, wie sich der Einsatz von Comics bzw. Graphic Novels in den beiden Sekundarstufen umsetzen lässt. An Beispielen aus so unterschiedlichen Genres wie Funnies (*Hägar* sowie *Calvin und Hobbes*), Biographie (*Sprechende Hände – Helen Keller*), Gruselcomics (*Gespenster Geschichten*) oder Web-Comics (*Die Goldene Regel*) wird gezeigt, wie sich Comics bzw. Graphic Novels sinnvoll in bestimmte Kontexte des Philosophie- und Ethikunterrichts der Sekundarstufe I integrieren lassen.

Für die ausgewählten Comics und Graphic Novels für die Sekundarstufe II gilt, dass Themen wie »Das gute Leben« (Epikur) an Auszügen aus *The Sandman*, »Anarchische Gewalt« an *V wie Vendetta*, die deontologische Vorstellung des Gewissens und der Kategorische Imperativ (Immanuel Kant) an dem Western-Comic *Kendalls Gewissen*, »Angewandte Ethik« (Naturphilosophie) an *Der Weg des Schamanen* und »Erkenntnistheorie« (Empirismus) an Auszügen aus Chaboutés Graphic Novel *Ganz allein* deutlich gemacht werden.

Im dritten Teil werden weitere Möglichkeiten vorgestellt, wie Comics im Philosophie- und Ethikunterricht genutzt werden können. Dies betrifft zum einen den Abiturbereich und zum anderen die Herstellung von eigenen Comics durch die Schülerinnen und Schüler, durch die sie belegen können, ob sie philosophische Theorien oder Positionen verstanden haben.

Der Band schließt mit einer Auswahlbibliographie ab, in der alle derzeit publizierten Beiträge zum Umgang mit Comics im Philosophie- und Ethikunterricht im deutschsprachigen Raum erfasst sein dürften.

1

WIE COMICS UND GRAPHIC NOVELS IM PHILOSOPHIE- UND ETHIKUNTERRICHT EINGESETZT WERDEN KÖNNEN

Einige philosophiedidaktische Überlegungen zum unterrichtlichen Einsatz von Comics

Jörg Peters

➔ Präsentative Medien

Spricht man im Bereich des Philosophie- oder Ethikunterrichts von sogenannten *präsentativen Medien*, so sind damit primär Bilder, Comics, Musik-Clips und Filme gemeint. Präsentative Medien dürfen aber nicht mit *präsentativen Darstellungsformen* verwechselt werden. Bei diesen geht es nämlich darum, dass Schülerinnen und Schüler eine philosophische Theorie, eine philosophische Fragestellung oder ein philosophisches Problem darstellend umsetzen – also etwa pantomimisch oder als Skulptur –, wie dies etwa methodisch durch das *theatrale Philosophieren* oder durch *Standbilder* geleistet wird.

Das Gemeinsame der oben angeführten vier präsentativen Medien besteht nun darin, dass ihnen – wie durch den Begriff *präsentativ* zum Ausdruck gebracht wird – das Veranschaulichende immanent gegeben ist. Der Vorteil, Veranschaulichungen im Unterricht der Sekundarstufen I und II einzusetzen, besteht darin, dass manche Schülerinnen und Schüler auf diese Weise überhaupt erst einen Zugang zu philosophischen Fragestellungen erhalten oder durch sie in die Lage versetzt werden, (schwierige) Theorien nachvollziehen zu können. Veranschaulichungen können darüber hinaus auch noch motivierend wirken und somit dazu beitragen, sich überhaupt einem philosophischen Problem zuzuwenden. Auf diese Weise wird also ganz nebenbei – und ohne dass die Schülerinnen und Schüler es merken – auch noch das eigenständige Denken der Jugendlichen gefördert.

Präsentative Medien lassen sich grundsätzlich in zwei Gruppen unterteilen: Auf der einen Seite stehen Bilder und Comics, die sich zu einer Gruppe zusammenfassen lassen, weil sie visuell-optisch angelegt sind, während auf der anderen Seite Video-Clips und Filme eine zweite Gruppe bilden, die über das Visuell-Optische hinaus auch noch auditiv-akustische Elemente aufweisen. Im Folgenden soll das Augenmerk allerdings nur auf die erste der beiden Gruppen – und dort wiederum ausschließlich auf Comics – gelegt werden.

➔ Comics werden im Philosophie- bzw. Ethikunterricht bislang nur wenig genutzt

In unserem Alltag werden wir ständig und überall durch Comicelemente beeinflusst. Man denke beispielsweise an Piktogramme, Werbung oder den Bundestagswahlkampf 2013. In diesem hat sich beispielsweise Christian Ströbele von den Grünen als Comic-Figur darstellen lassen. Peer Steinbrück von der SPD dagegen ruft dem Betrachter vom Plakat aus ein »Das WIR entscheidet« entgegen. Wollte man das Comichafte dieses Plakats perfekt machen, müsste der Slogan lediglich mit einer Sprechblase umrandet werden. Ob wir es wahrhaben wollen oder nicht, graphische Elemente verankern sich äußerst schnell in unserem Unterbewusstsein.

Wenn aber Comics oder Comicelemente tatsächlich Einfluss auf uns ausüben, stellt sich die Frage, ob man dieses Medium nicht positiv für den Philosophie- und Ethikunterricht nutzen kann, um an ihm mit Schülerinnen und Schülern schwierige philosophische Fragestellungen zu erörtern, philosophische Theorien nachzuvollziehen oder philosophische Diskussionen in Gang zu setzen.

Comics haben in vielen Fächern erst in den letzten Jahren Einzug in den Schulalltag gefunden. In Fächern wie Latein, Kunst, Geschichte, Deutsch oder den Fremdsprachen sind Comics inzwischen etabliert, so dass selbst der Schulbuchmarkt darauf reagiert und – zumindest für besagte Fächer – längst zahlreiche Unterrichtsmaterialien entwickelt hat: So erscheinen die Abenteuer von *Asterix* bereits seit 1974 in lateinischer Sprache und wird seitdem im Fach Latein immer wieder gern als Unterrichtsgegenstand eingesetzt. Im Bereich Kunst gibt es zahlreiche Publikationen, in denen z. B. berühmter Maler in Comics vorgestellt werden, wie etwa in der Reihe *Kunst-Comic* aus dem Prestel Verlag.¹ Darüber hinaus ist das Thema *Comics* für den Kunstunterricht längst aufgegriffen und wird dementsprechend als Unterrichtsstoff angeboten. Als Beispiel sei hier nur auf das Buch *Werkstatt Kunst. Comic und Cartoon*² verwiesen.

Der C. C. Buchner Verlag hat für den Geschichtsunterricht das Heft *Comics erzählen Geschichte*³ herausgegeben. In ihm werden wichtige Themen der Geschichte aus unterschiedliche Epochen vorgestellt. Mit diesen Materialien lassen sich Aspekte der zu besprechenden inhaltlichen Schwerpunkte methodisch abwechslungsreich und vielfältig gestalten.

¹ Vgl. z. B. Horncastle, Mona; Yelin, Barbara: *Kunst Comic Vincent van Gogh*, Prestel Verlag, München/London/New York 2006 oder Horncastle, Mona; Yelin, Barbara: *Kunst Comic Albrecht Dürer*, Prestel Verlag, München/London/New York 2011 oder Horncastle, Mona; Lehmann, Martin: *Kunst Comic Claude Monet*, Prestel Verlag, München/London/New York 2012 oder Horncastle, Mona; Konstantinov, Vitali P.: *Kunst Comic Gustav Klimt*, Prestel Verlag, München/London/New York 2012.

² Michaelis, Margot: *Werkstatt Kunst. Comic und Cartoon*, Schroedel Verlag, Hannover 2006.

³ Mounajed, René; Semel, Stefan: *Comics erzählen Geschichte. Begleitmaterial Geschichte, Sequenzen aus Comics, Mangas und Graphic Novels für den Geschichtsunterricht*, C. C. Buchner Verlag, Bamberg 2010.